

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Merantau merupakan kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat yang tinggal di suatu daerah dan berpindah ke daerah lainnya, seperti dari Pulau Sulawesi pindah ke Pulau Jawa atau dari Provinsi Sulawesi Utara pindah ke Provinsi Jawa Barat. Keinginan merantau muncul karena adanya berbagai tujuan seperti keinginan, cita-cita, faktor pendidikan, kondisi ekonomi, dan lainnya. Tujuan yang paling umum untuk merantau yaitu untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat Tinggi. Perguruan tinggi yang terdapat di daerah asal terutama yang berada di luar Pulau Jawa masih terbatas, baik dalam jumlah Universitas, jenis program studi/keahlian maupun fasilitasnya. Dengan fenomena tersebut di berbagai daerah di Pulau Jawa terdapat perantau dari kalangan mahasiswa. Mahasiswa rantau menghadapi kehidupan sehari-harinya dalam percampuran kebudayaan. Mahasiswa rantau perlu membiasakan diri hidup dengan kebudayaan yang berbeda dan perlu pandai membawa diri dalam pergaulan.

Mahasiswa rantau akan dihadapkan dengan berbagai persoalan selain percampuran kebudayaan, seperti keterbatasan keuangan, menemukan perbedaan karakter, perbedaan gaya hidup dan lainnya. Mahasiswa rantau perlu pandai dalam hal manajemen keuangan, manajemen waktu, pandai bersosialisasi di lingkungan yang baru, mempelajari bahasa daerah setempat, penyesuaian diri dengan sosial lingkungan sekitar, dan lainnya (Fauzia, Asmaran dan Komalasari 2020). Selain hal tersebut mahasiswa perantau harus dapat membangun diri secara mental. Mahasiswa rantau saat pertama kali tiba di lingkungan yang baru karena bertemu dengan berbagai macam hal yang baru, akan merasakan kaget, gelisah, atau kebingungan karena kehilangan hal yang familier baginya, hal yang dialami disebut sebagai gegar budaya (Oberg 1954).

Gegar budaya adalah salah satu bentuk fenomena sosial yang terjadi dalam individu maupun lingkungan. Gegar budaya atau gegar budaya merupakan istilah yang menggambarkan kegelisahan dan perasaan (terkejut, kekeliruan, dan kebingungan) yang dirasakan apabila seseorang tinggal dalam kebudayaan yang

berbeda, seperti ketika berada di daerah yang baru pertama kali didatangi, gegar budaya juga tercipta oleh kecemasan berlebih akibat kehilangan semua hal yang dikenal atau familier (Oberg 1954). Kesukaran adaptasi kebudayaan baru atau asing menjadi sebuah penyebab kesulitan dalam mengidentifikasi apa yang wajar dan tidak. Perasaan tersebut sering kali bercampur aduk dengan perasaan negatif lain mengenai beberapa aspek dari budaya yang berlainan. Penyesuaian diri seorang individu merupakan suatu usaha untuk menggapai kesetaraan diri sendiri dan lingkungan sekitar (Kartono 2008). Tiap individu yang melalui fase gegar budaya memiliki pengalaman dan proses yang berbeda-beda.

Mahasiswa perantau yang mengalami gegar budaya akan merasakan kehilangan arah. Dalam teori Oberg (1954) terdapat beberapa fase saat mengalami gegar budaya. Fase *honeymoon*, muncul perasaan positif akan hal baru. Fase krisis, berubahnya pandangan terhadap lingkungan budaya sekitar dan serta adanya upaya mencari tempat perlindungan pada kelompok yang serupa. Fase penyesuaian, mulai menerima dan menyesuaikan dirinya. Fase pemulihan atau adaptasi, dapat menerima lingkungan yang baru sepenuhnya. Oberg (1954) juga mengatakan bahwa permasalahan utama dalam gegar budaya itu sendiri berada pada fase krisis. Oberg (1954) mendeskripsikan fase ini sebagai krisis penyakit, fase krisis mudah untuk melampiaskan sesuatu karena tingkatan penyesuaiannya sudah sangat rendah bahkan hingga melakukan hal di luar batas atau hal yang tidak umum bagi dirinya. Menurut Irwin (2007) fase krisis membuat seseorang dihadapi dengan kondisi kehidupan yang sebenarnya secara serius, semua mulai terlihat jelas mulai dari kesulitan mengerjakan pekerjaan umum, pandangan masyarakat lingkungan sekitar yang mulai berubah, keterbatasan pemahaman dengan masyarakat lingkungan, serta pergeseran emosi yang berasal dari penolakan lingkungan karena tidak nyaman sebagai mekanisme pertahanan identitas budaya asal atau hanya sekedar untuk melampiaskan.

Lembaga yang ada untuk mahasiswa perantau dari daerah yang berbeda umumnya berupa organisasi atau komunitas yang ada keluarga mahasiswa yang ada di daerah tersebut, salah satu contoh yang ada di Jawa Barat adalah Keluarga

Mahasiswa Jawa Barat yang mewadahi seluruh mahasiswa yang ada di daerah tersebut termasuk juga mahasiswa perantau dari berbagai daerah. Terdapat berbagai masalah yang dihadapi baik mahasiswa perantau yang ada dalam komunitas maupun tidak mulai dari permasalahan sehari-hari seperti batasan bahasa seperti kesulitan dalam berkomunikasi dalam lingkungan sosial, masalah kerukunan antar budaya, permasalahan gegar budaya yang mengakibatkan kesukaran dalam adaptasi lingkungan sosial.

Sejauh ini terdapat berbagai media informasi mengenai gegar budaya di internet. Namun jarang ditemukan media informasi yang ditujukan kepada mahasiswa rantau, media informasi yang ditujukan kepada mahasiswa rantau masih memiliki kekurangan dari segi visual serta dari segi penggambaran informasi gegar budaya mahasiswa rantau. Komunitas mahasiswa rantau juga jarang terlihat menyediakan media informasi mengenai gegar budaya. Namun terdapat beberapa kategori media informasi yang ada di luar komunitas mahasiswa perantau seperti, infografis, buku, animasi, film, komik, bahkan konten media sosial. Dari media yang disebutkan sebagian besar informasi yang diberikan hanya berupa perbedaan atau perbandingan budaya yang ada. Namun terdapat beberapa yang berkesan seperti buku karya Yang Liu yang berjudul “East Meets West”, atau yang bersifat *storytelling* seperti film, animasi, serta komik. Media informasi secara *storytelling* baik untuk menyampaikan informasi mengenai gegar budaya, namun media yang ada umumnya lebih berfokus pada cerita utama yang dibuat dibandingkan permasalahan gegar budaya yang ada. Untuk media yang menyajikan informasi secara spesifik untuk mahasiswa rantau sampai saat ini belum dapat ditemukan, maka dari itu diperlukannya media informasi yang spesifik untuk mahasiswa rantau mengenai kehidupan dalam perantauan mulai dari budaya, bahasa umum, sosial, karakter, sistem atau aturan tertulis maupun tidak, dan lainnya.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah yang diperoleh sebagai berikut:

- Kurangnya media informasi gegar budaya yang terdapat di media sosial dan *website* lembaga atau organisasi mahasiswa di Jawa Barat.
- Informasi yang disediakan lembaga atau organisasi mahasiswa di Jawa Barat, belum menerapkan media informasi yang menarik baik dari segi visual atau sebagai media informasi sekaligus hiburan untuk menarik ketertarikan mahasiswa rantau atau calon mahasiswa rantau.
- Kurangnya media informasi gegar budaya yang dapat menggambarkan pengalaman gegar budaya itu sendiri dan spesifik untuk mahasiswa yang baru pertama kali merantau atau calon mahasiswa rantau, sebagai pegangan atau persiapan untuk menghadapi gegar budaya.
- Kurangnya media informasi gegar budaya dalam bentuk narasi penceritaan pengalaman seseorang yang mengalami untuk memudahkan penggambaran gegar budaya itu sendiri.
- Informasi dari media yang telah ada dari yang akan ditemukan dan dihadapi masih berupa perbandingan secara singkat tanpa ada penjelasan lebih lanjut.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka disimpulkan rumusan masalah yang dapat dikaji adalah sebagai berikut:

- Bagaimana menyampaikan informasi mengenai gegar budaya untuk mahasiswa rantau melalui komunikasi visual dan media yang kreatif agar informasi dapat mudah dipahami dan disukai khalayak.

I.4. Batasan Masalah

Masalah mengenai gegar budaya untuk mahasiswa rantau memiliki batasan masalah sebagai berikut:

- **Objek Permasalahan**

Kurangnya pengolahan informasi yang spesifik untuk mahasiswa rantau serta dapat menggambarkan gegar budaya sebagai bekal untuk mahasiswa rantau. Masih minimnya penyebaran media informasi mengenai gegar budaya dengan visual yang dapat menarik mahasiswa rantau atau calon mahasiswa rantau.

- **Waktu Perancangan**

waktu penelitian dan perancangan selama 6 bulan dari Maret-Agustus.

- **Lokasi Permasalahan**

Lokasi yang ditentukan untuk pencarian data dan informasi untuk perancangan media sebagai solusi dilakukan di Indonesia.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan utama dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Membuat strategi komunikasi visual mengenai gegar budaya yang dialami mahasiswa rantau.
- Membuat media komunikasi visual mengenai gegar budaya yang dialami mahasiswa rantau.
- Memberikan informasi mengenai gegar budaya kepada khalayak mahasiswa rantau

I.5.2. Manfaat Perancangan

Manfaat dari hasil perancangan ini adalah sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

- Dapat dijadikan sebagai sumbangan keilmuan bagi bidang Desain Komunikasi Visual mengenai informasi gegar budaya untuk mahasiswa rantau yang disampaikan dalam bentuk media kreatif.
- Dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual mengenai informasi gegar budaya untuk mahasiswa rantau yang disampaikan dalam bentuk media kreatif.

B. Manfaat Praktis

- Dapat dijadikan sebagai referensi bagi akademisi dan praktisi dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
- Dapat dijadikan sebagai dokumentasi bagi bidang Desain Komunikasi Visual